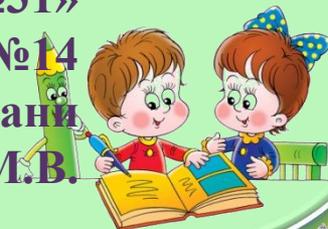


**«Игровые технологии при  
работе со старшими  
дошкольниками в  
дошкольном  
образовательном  
учреждении»**

**Воспитатель структурного подразделения,  
реализующего общеобразовательные  
программы дошкольного  
образования – «Детский сад №31»  
ГБОУ СОШ №14  
«Центр образования» г. Сызрани  
Будникова М.В.**



**«Я слышу-и забываю,  
я вижу -и я запоминаю,  
я делаю- и я понимаю»**

**Б.П.Никитин**



Современные требования к дошкольному образованию в соответствии с ФГОС ДО ориентируют воспитателей на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых технологий, при которых синтезировались бы элементы познавательного игрового, поискового и учебного взаимодействия в процессе интеллектуального развития дошкольников.



На успешность освоения знаний влияет не только содержание предлагаемого материала, но и формы его подачи, которая способна вызвать заинтересованность ребёнка и его познавательную активность.

Задача формирования активной роли обучаемого выходит на первое место. На первый план выдвигается идея саморазвития личности, её готовности к самостоятельной деятельности. Теперь педагог организатор интеллектуального поиска, эмоционального переживания и практического действия.



На успешность освоения знаний влияет не только содержание предлагаемого материала, но и формы его подачи, которая способна вызвать заинтересованность ребёнка и его познавательную активность.

Задача формирования активной роли обучаемого выходит на первое место. На первый план выдвигается идея саморазвития личности, её готовности к самостоятельной деятельности. Теперь педагог организатор интеллектуального поиска, эмоционального переживания и практического действия.



# Игра-ведущая деятельность в дошкольном возрасте, она определяет психическое развитие ребёнка



## Реализация игровых технологий опирается на следующие положения:

- игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, проблемные ситуации, противоречия;
- в игре позиция взрослого и ребёнка равнозначна и выстраивается на паритетных началах, что обусловлено характером игровых взаимоотношений;
- игра позволяет актуализировать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чём-либо;
- игровой процесс носит импровизационный и вариативный характер, не может быть детально спрогнозирован, поэтому требует от педагога гибкости мышления и готовности вместе с детьми проходить образовательный путь;
- в игре цель обучения смещается с содержания предмета на методы, принципы и способы мышления;
- игровые технологии создают широкие возможности для осмысленного освоения ценности культуры.



Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин определили, что усвоение опыта происходит в такой последовательности:

- предварительное знакомство с действием ориентировка, мотивация к деятельности;
- материальное (материализованное) действие; этап внешний речи, озвучивание речей формулировка выводов;
- этап внутренней речи, осмысление проблемы;
- этап автоматизированного действия (навык).

Современные игровые технологии, которые используются в работе:

1. ТРИЗ-теория решения изобретательских задач.
2. Игры занятия с блоками Дьёнеша.
3. Педагогическая технология развивающих игр Б.П.Никитина.
4. Педагогическая технология интенсивного развития интеллектуальных способностей В.В.Воскобович.



## Цель работы:

интеллектуальное развитие старших дошкольников через использование игровых технологий, методов и приёмов в режимных моментах и непосредственной образовательной деятельности по образовательной области «Познание» при формировании элементарных математических представлений.

## Задачи:

- развивать психические познавательные процессы детей старшего дошкольного возраста;
- стимулировать умственную активность детей;
- формировать основные математические представления и понятия (как счет, число, измерение, величина, геометрические фигуры, пространственные отношения);
- формировать умения пользоваться приемами математического мышления — сравнением, анализом, рассуждением, обобщением, умозаключением;
- развивать понимание математической речи.

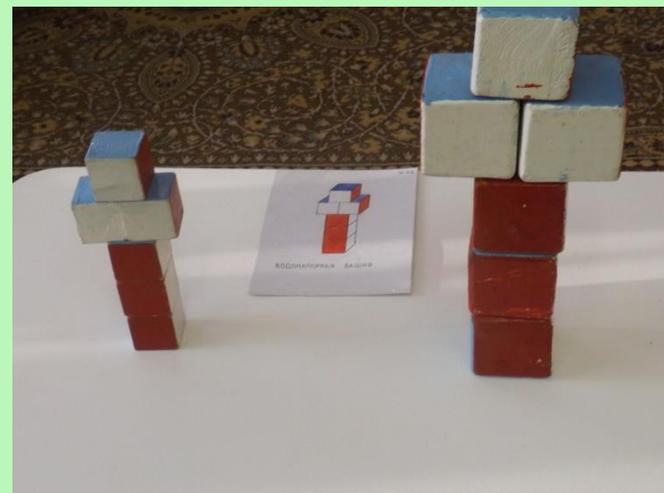
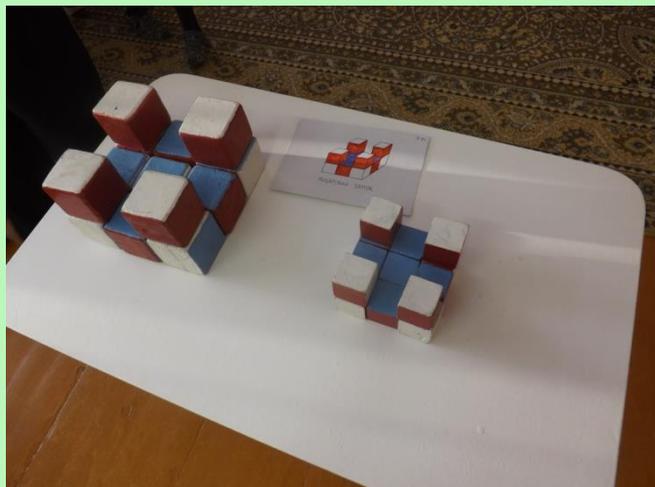


## Игры с использованием ТРИЗ технологии:

- Фантастические гипотезы.
- Помещение в нестандартные условия.
- Метод «Моделирование маленькими человечками»
- Противоречия в ситуациях.
- Классификация игрушек по различным признакам



# игра «Уникуб»



## *Педагогическая технология интенсивного развития интеллектуальных способностей В.В. Воскобович*

*цель технологии* – развитие интеллектуальных способностей детей.

Данная цель достигается с помощью комплекса *задач*:

- формирование познавательных интересов;
- развитие наблюдательности;
- исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие творческого мышления, эмоциональной сферы;
- формирование базисных представлений об окружающем и коммуникативных способностей.

*Этапы технологии:*

*На первом этапе* дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.

*На втором этапе* – с помощью образа запоминает понятия, символы.

*На третьем этапе* – знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия (увеличение-сложение-трансформация), планирует свои действия.



## Дидактическая игра «Игровой квадрат»



Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра. Они представляют собой дидактическое пособие, позволяющее решать следующие задачи.

- ❑ Развитие логического мышления. Развивать представление о множестве, операции над ними (сравнение, разбиение, классификация). Формировать представления о математических понятиях: алгоритм, кодирование, декодирование информации, кодирование со знаком отрицания.
- ❑ Развивать умения выявлять свойства предметов, называть их, обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения, что параллельно решает задачи развития речи.
- ❑ Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию



**Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48  
геометрических фигур:**

- 1) четырех форм (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник)
- 2) четырех цветов (красный, синий, желтый, зелёный)
- 3) двух размеров (большой, маленький)
- 4) двух видов толщины (толстый, тонкий)



Логические блоки можно использовать:

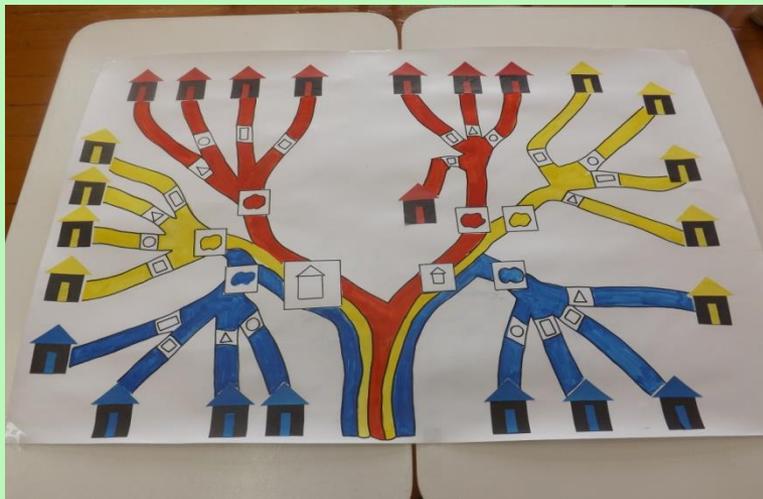
## Подвижная игра «Кто быстрее»



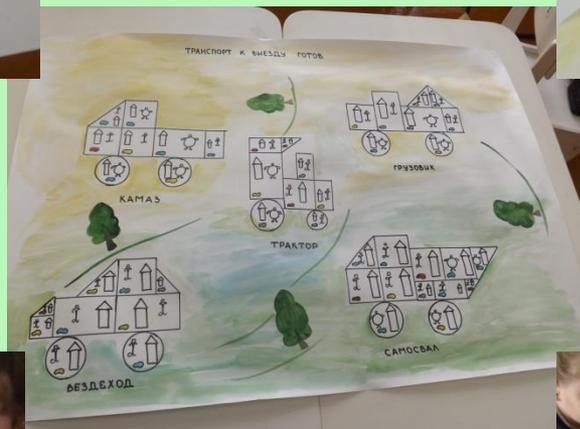
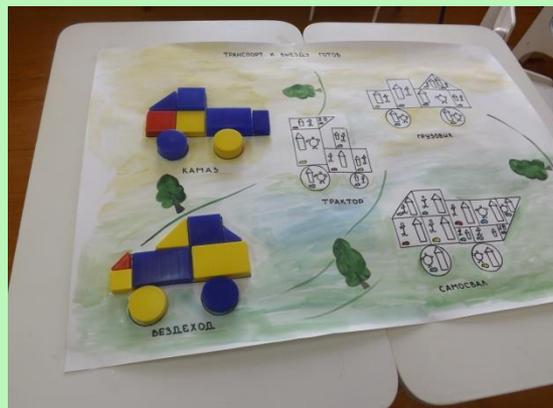
# Сюжетно – ролевая игра «Магазин»



# Дидактическая игра «Машины гараж»



# Дидактическая игра «Готовы к выезду»



# Работа с родителями

Эффективным методом работы с родителями являлись консультации. Консультации давались как в письменной форме, так и в устной. Здесь давались советы как в домашних условиях помочь ребенку развить умственные способности.



# Планы на перспективу

- изучить и внедрить в работу технологию В.В.Воскобовича;
- усложнить работу по блокам 3.Дьенеша согласно возрасту.  
Внедрить примеры;
- изучить и внедрить в работу игры:  
«Праздник в стране блоков»,  
«Поиск затонувшего клада»,  
«Спасатели приходят на помощь»



# Спасибо за внимание



Все фотоматериалы презентации с детьми  
предоставлены с разрешения родителей

